AMIGA

Markt&Technik

SOFTWARE EXTRA

Nr. 3

Best.-Nr. 38724

SPIELE



BLIFF

Eine ausgeklügelte Variante des Billards, kommentiert durch die Amiga-Sprachausgabe.

QUADRIGA

Ein Spiel für Denker, angelehnt an das berühmte »Vier Gewinnt«. Dazu glasklarer, digitalisierter Sound.

WIKINGER I

Ein Strategiespiel, angesiedelt im 10. Jahrhundert. Maximal fünf Spieler taktieren um die Sicherung und die Vergrößerung ihres Heimatlandes.





SPIELE

Eine 3½″-Diskette



Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft · Hans-Pinsel-Straße 2 · D-8013 Haar bei München

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
91 90 89 88

Bestell-Nr. 38724

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Druck: Bosch-Druck, Landshut
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

Wenn manche Leute das Wort »Computerspiel« hören, assoziieren sie stupide Ballerei in irgendwelchen kriegerischen, futuristischen Sphären. Leider haben sie damit oftmals recht. Daß Spielen mit oder gegen den Computer jedoch nicht zwangsläufig in hirnlose Monotonie führen muß, zeigen die Programmierer dieser »Amiga-Spielesammlung«. Sie hatten das richtige Rezept, um gute Unterhaltungs-Software herstellen zu können: Man nehme eine gute Spielidee und setze sie auf einem Computer um, der wegen seiner grafischen und klanglichen Eigenschaften in seiner Klasse ungeschlagen ist; gemeint ist der Amiga. Welcher sonst?

»Quadriga« ist an das bewährte »Vier Gewinnt«-Spiel angelehnt. Sie haben die Möglichkeit, gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer in verschiedenen Spielstufen anzutreten. Taktik und Köpfchen sind gefragt. Als Bonbon ist in das Programm hervorragender, digitalisierter Sound integriert.

»Bliff« fordert Ihr spielerisches Geschick. Die besten Chancen, als Sieger hervorzugehen, haben Sie, wenn Sie sowohl Billard als auch Golf beherrschen. »Bliff« nutzt die Sprachfähigkeit des Amiga und kommentiert Ihre Aktionen.

»Wikinger I« ist der erste Teil eines frühmittelalterlichen Abenteuerspiels. Fünf Spieler treten gegeneinander an; können aber nur weniger als fünf Personen teilnehmen, komplettiert der Amiga die Spielrunde. Versetzen Sie sich nach dem Spielstart in das 10. Jahrhundert zurück und versuchen Sie, die wirtschaftliche Stabilität Ihres Landes zu sichern und optimale Lebensbedingungen für die Bevölkerung zu erzielen. Daß selbst der Bravste nicht in Frieden leben kann, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt, ist eine alte Weisheit...

Die Programme befinden sich auf der bootfähigen Diskette. Zum Starten der Programme folgen Sie den Anweisungen während des Bootvorgangs.

2. Quadriga

2.1 Spielregeln

Bei Quadriga geht es darum, in einem 7 x 7 Felder großen Spielfeld als erster vier eigene Steine zusammenhängend in einer waagerecht, senkrecht oder aber diagonal verlaufenden Reihe zu plazieren. Um dies zu erreichen, werfen beide Spieler abwechselnd einen Stein ihrer Farbe in eine der sieben Spalten. Der Stein fällt dabei soweit nach unten, bis unter ihm kein freies Feld mehr existiert.

2.2 Bedienung

Starten Sie das Spiel. Wenn Sie danach die rechte Maustaste drücken und den Mauszeiger in die oberste Bildschirmzeile bewegen, sehen Sie verschiedene Menüpunkte und Pull-down-Menüs.

Mit den Menüs »*Rot*« und »*Weiß*« können Sie den Spielertyp für die jeweilige Farbe einstellen. Die Spielertypen »*C-64*«, »*Atari ST*«, »*Amiga*«, »*Deep Thought*« und »*The Earth*« stellen Computerspieler dar.

Mit »*Spieler*« übernehmen Sie selbst die entsprechende Farbe. Nachdem Sie die Spielertypen eingestellt haben, starten Sie das Spiel mit der Funktion »*Spielstart*« im »*Spiel*«-Menü.

Falls Sie am Zug sind (Spielertyp »*Spieler*«), so können Sie entweder mit der Maus durch Klicken der linken Maustaste einen Stein einwerfen oder aber durch Anwählen von »*Aufgeben*« im »*Spiel*«-Menü das Spiel beenden.

Zum Beenden des Programms wählen Sie die »*Programmende*«-Funktion des »*Spiel*«-Menüs.

2.3 Über das Programm

Das Programm *»Quadriga«* wurde vollständig in Assembler programmiert, was bei einer so rechenintensiven Anwendung wie *»Quadriga«* unumgänglich war. Es arbeitet anhand eines Suchbaumes mit Knotenreduktion, unterläßt die Berechnung überflüssiger Äste im Suchbaum und setzt je nach Spielphase und -stufe unterschiedliche heuristische Ansätze zur Stellungsbewertung ein.
Die ersten beiden Spielstufen *»C-64«* und *»Atari«* arbeiten mit Halbzugtiefen nicht größer als drei und erlauben sich somit des öfteren grobe Fehler.
Ab *»Amiga«* gibt es mindestens vier Halbzugtiefen, wobei sich *»Amiga«* bisher als spielstärkste Kombination der unterschiedlichen heuristischen Bewertungsansätze erwies.

2.4 Testspiele: Computer vs. Computer

Rot : Weiß
14 : 11

Rot

Weiß

	C 64	Atari ST	Amiga	D. Thought	The Earth
C-64	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot
Atari ST	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot
Amiga	Weiß	Weiß	Weiß	Weiß	Weiß
D. Thought	Weiß	Rot	Rot	Rot	Rot
The Earth	Weiß	Weiß	Weiß	Weiß	Weiß

3. Bliff

3.1 Allgemeines

Bliff ist ein Spiel, das man als Mischung zwischen Golf und Billard bezeichnen könnte. Es geht darum, mit Hilfe einer Kugel eine andere Kugel in ein Zielloch zu treiben.
Die erste Kugel (Spielkugel) wird mittels eines »Gummibandes« abgeschossen. Wenn Sie die linke Maustaste drücken und so halten, können Sie das Gummiband auf die gewünschte Länge und in die gewünschte Richtung ziehen.
Die Schußstärke wird in dem Kästchen ganz links, in der Tabelle am unteren Spielfeldrand, angezeigt. Je länger das Gummiband ist, desto kräftiger wird der Schuß – aber Vorsicht, nicht zu fest ziehen; Schußstärken über 800 werden nur selten akzeptiert!

Den Lauf der Kugeln können Sie jederzeit mit der linken Maustaste »einfrieren«. Bei einer Kollision läßt sich so gut beobachten, wie die Kugeln reagieren.
Die Spielbahnen, in denen sich die beiden Kugeln bewegen, können selbst erstellt und auf Diskette gespeichert werden.
Bliff kann man allein oder zu zweit spielen. Im letzten Fall muß jeder versuchen, die Kugel des Gegenspielers in das Loch zu befördern.

3.2 Programmstart

Folgen Sie den Anweisungen, die während des Bootens der Diskette auf dem Bildschirm erscheinen. Nach Starten des Programms erscheint das Spielbild.

3.2.1 Die Menüpunkte links, von oben nach unten

Die Optionen (Wahl per Mausklick):

1) Spielbeginn und die Kugeln auf ihre Startpositionen setzen. Man kann mit diesem Menüpunkt die Kugeln jederzeit auf die Startpositionen setzen, auch wenn er bereits angewählt ist. Dies ist beispielsweise nötig, wenn Sie einmal eine Kugel aus der Bahn geschossen haben, oder wenn Sie noch einmal beginnen möchten.

2) Bliff für einen Spieler einstellen und Punkte auf 0 setzen.

3) Bliff für zwei Spieler einstellen und Punkte auf 0 setzen. Mit Hilfe der Punkte *2* und *3* können jederzeit die Werte der Tabelle am unteren Bildrand auf 0 gesetzt werden, auch wenn der Menüpunkt bereits angewählt war. Wenn zum Beispiel beim Spiel mit zwei Spielern der jeweils andere beginnen soll, ziehen Sie den Schußgummi so stark, daß der Schuß ungültig wird (ärgern Sie sich nicht über die frechen Bemerkungen von Bliff!), und wählen Sie Punkt *3*.

4) Laden einer Spielbahn (siehe auch die Beschreibung des Diskmenüs)

5) Speichern einer Spielbahn und der Positionen der Kugeln und des Lochs (siehe auch die Beschreibung des Diskmenüs). Einige fertige Bahnen finden Sie im Unterverzeichnis *Bahnen*.

6) Bliff beenden. Es erfolgt der Rücksprung ins CLI beziehungsweise zur Workbench.

3.2.2 Die Menüpunkte rechts, von oben nach unten

Die Optionen (Wahl per Mausklick):

1) Die Spielbahn wird (nur auf dem Bildschirm) gelöscht.

2) Setzen des Startpunktes (rote Kugel). Nach Anwahl dieses Menüpunktes kann das Kreuz, auf dem sich zu Spielbeginn die rote Kugel befindet, verschoben werden. Das Kreuz folgt der Maus, wenn Sie die linke Taste gedrückt halten.

3) Die grüne Kugel wird plaziert (siehe auch Punkt 2).

4) Das Ziel-Loch wird verschoben (siehe auch Punkt 2).

5) Eine waagerechte oder senkrechte Bande wird gezeichnet. Klicken Sie auf den Anfangspunkt der Linie – Taste gedrückt lassen – ziehen Sie die Linie auf die gewünschte Länge und in die gewünschte Richtung.

6) Wie Punkt 5, nur wird hier die Linie in der Farbe des Spielfeldes gezeichnet. So können gezielt Linien oder Teile von Linien gelöscht werden.

Mit dieser Funktion können vorher gezeichnete Banden (Linien) auch auf die halbe Dicke gebracht werden. An diesen Stellen kann eine Kugel unter Umständen die Bande durchdringen (siehe auch die Beschreibung der Bande).

3.3 Die Tabelle

Am unteren Spielfeldrand sehen Sie vier Kästchen mit Zahlen. Die Bedeutung der Kästchen von links nach rechts:

1) Punktestand Spieler 1.

2) Punktestand Spieler 2.

3) Anzahl der Versuche

4) Schußstärke

3.4 Die Bewertung

3.4.1 Ein Spieler

Wenn die grüne Kugel ins Ziel gebracht wird, erhält der Spieler zwei Punkte, fällt die rote Kugel (Spielkugel) ins Loch, bekommt man keinen Punkt. Falls einmal beide Kugeln versenkt werden, wird dem Spieler immerhin noch ein Punkt gutgeschrieben. Der Punktestand wird im linken unteren Kästchen der Tabelle aktualisiert.

3.4.2 Zwei Spieler

Beim Spiel mit zwei Spielern ist einmal die rote und einmal die grüne Kugel die Anspielkugel. Spieler 1 spielt die rote Kugel an, Spieler 2 die grüne. Somit muß jeder Spieler die Kugel des Gegenspielers zum Ziel bringen. Ein Stern im entsprechenden Punktekästchen unten am Spielfeldrand zeigt an, welcher Spieler gerade am Schuß ist.
Wenn ein Spieler seine Spielkugel ins Ziel gebracht hat, erhält er zwei Punkte, und wenn beide Kugeln ins Loch fallen, immerhin noch einen Punkt. Falls aber nur die Anspielkugel, also die Zielkugel des Gegenspielers, das Ziel findet, so bekommt der Gegenspieler einen Punkt gutgeschrieben.
Das erste Kästchen der Tabelle führt die Punkte von Spieler 1, das Kästchen daneben die von Spieler 2.

3.5 Die Bande

Weiter oben wurde beschrieben, wie Linien (Banden) ganz oder teilweise gelöscht werden können.

Wenn eine Bande an einer Stelle auf eine geringere Breite gebracht wurde, kann sie unter Umständen von einer Kugel durchdrungen werden.
Ein ähnlicher Effekt tritt auf, wenn Sie die Spielkugel mit voller Kraft auf die andere Kugel, die hart an der Bande anliegt, schießen – die Kugel springt aus der Bahn.

3.6 Das Diskettenmenü

Wenn Sie den Menüpunkt *4* oder *5 (laden/speichern)* auf der linken Seite des Bildschirms wählen, öffnet sich ein neues Fenster, das *»Disk-Fenster«*. Hier können Sie leicht alle Diskettenoperationen erledigen, die Bliff betreffen.
Auf der rechten Seite des neuen Fensters finden Sie drei Gadgets mit den Aufschriften *»DF0:«*, *»DF1:«* und *»CD /«*. Mit einem Mausklick bestimmen Sie, von welchem Laufwerk das Inhaltsverzeichnis einer Diskette gelesen werden soll. Bliff listet es dann links in dem großen Feld auf. Die Unterverzeichnisse unterscheiden sich von den Files durch eine dunklere Schriftfarbe. Bliff kennt übrigens »seine« Files und zeigt auch nur diese an. Erschrecken Sie also nicht, wenn das Directory Ihrer Diskette plötzlich leer zu sein scheint.
Um in ein Unterverzeichnis zu kommen, wählen Sie mit der Maus den entsprechenden dunkelgelisteten Namen. Mit einem Klick auf *»CD /«* gelangen Sie in das übergeordnete Verzeichnis. Wenn Sie die gewünschte Bahn gefunden haben, können Sie den Namen in das Textgadget unter dem Directory-Block eintragen. Aber diese Arbeit nimmt Ihnen Bliff gerne ab, indem Sie den Namen des Files anklicken.
Nachdem Sie mit Hilfe des Gadgets mit der Aufschrift *»OK«* Ihre Wahl bestätigt haben, kann das Spiel beginnen. Wählen Sie *»STOP«*, wenn Sie doch keine andere Bahn laden möchten.
Den Filenamen für eine selbst erstellte Bahn müssen Sie in das Textgadget eintragen, wenn Sie keine bereits bestehende Bahn überschreiben wollen.
Das File wird geladen beziehungsweise gespeichert, wenn Sie das Gadget mit der Aufschrift *»OK«* anwählen. Klicken Sie aber auf *»STOP«*, so wird das Diskettenmenü ohne weitere Reaktion verlassen.

4. Wikinger I

4.1 Programmstart

Starten Sie Wikinger I, wie im Bootvorgang beschrieben, mit dem Befehl:

Wikinger <Return>

4.2 Spielregeln und Bedienung

Maximal fünf Spieler können bei Wikinger gegeneinander antreten und ihrer politischen Programmatik freien Lauf lassen. Wenn sich weniger als fünf Spieler zusammenfinden, wird die Runde durch Computerspieler ergänzt. Man kann auch nur Computerspieler gegeneinander antreten lassen und so den Spielablauf erst einmal in Ruhe beobachten.

Die Spielerzahl wird gleich zu Anfang des Spiels abgefragt. Anschließend fordert der Amiga die Namen der Mitspieler und die gewünschte Spielfarbe bzw. den gewünschten Ausgangsort. Man hat hier die Wahl zwischen *Island* (grün), *Norwegen* (braun), *England* (gelb), *Schweden* (grau) und *Dänemark* (rot). Durch die Eingabe von *»0«* oder nur durch Drücken der *»Return«*-Taste wird der eigene Anfangsort zufällig ermittelt (sofern dies noch möglich ist). So kann man Streit um die Ausgangspositionen vermeiden.

Aufgrund der lokalen Gegebenheiten haben die unterschiedlichen Anfangsorte spezifische Vor- und Nachteile:

Die Isländer sind durch ihre entfernte Insellage zwar gut geschützt, haben es allerdings auch schwer, in anderen Gebieten Fuß zu fassen. Dies erfordert eine leistungsstarke Schiffsproduktion.

Die Schweden dagegen liegen ziemlich zentral und haben ein riesiges Hinterland, welches Sie Schritt für Schritt erobern können. Sie müssen allerdings auf ständige Attacken ihrer Nachbarländer gefaßt sein und viele Stützpunkte bauen, was die finanzielle Situation nicht erleichtert.

Schaut man sich die Engländer an, so erkennt man schnell, daß ihr Ziel nur im Süden liegen kann, wobei die Besiedlung Englands und Irlands nicht vernachlässigt werden sollte, denn es droht immer die Gefahr einer Invasion der Isländer in Schottland oder Nordirland.

Die Dänen versuchen meistens, so schnell wie nur möglich aus ihrem »Nadelöhr« herauszukommen und den Kontinent zu besiedeln. Allerdings müssen sie dabei die Engländer, die Schweden und später noch die Norweger im Auge behalten.

Nun als letztes noch zu den Norwegern: Sie haben mit die beste Ausgangsposition, da sie keine Gegner im Rücken haben. Schnell gen Süden marschieren, da der Norden ihnen (fast) sicher ist, so lautet ihre Devise. Ihre Probleme liegen später in der Verwaltung ihres großen Landgebietes.

Sind die Namen eingegeben und die Länder ausgewählt worden, so wird die Karte gezeichnet und der erste Spieler kommt an die Reihe. Der erste Spielmonat hat nun begonnen, 119 weitere stehen bevor – die Spielzeit beträgt zehn Jahre.

Der erste Blick sollte nun der Karte gelten, um sich das Vorgehen in den folgenden Monaten zu überlegen. Ein kleines schwarzes Kästchen, umschlossen von einem Rechteck mit der eigenen Spielfarbe, dies ist Ihr Ausgangsstützpunkt, von dem aus Sie Ihre Aktionen starten. Links finden Sie nun die wichtigsten Daten zu Ihrem Landbesitz: zuoberst Ihr Name und Ihr Ausgangsort, dann das Datum, Ihr Besitz an Goldstücken und die Ausgaben in diesem Monat (sie werden erst im nächsten Monat von Ihrem Besitz subtrahiert). Die nächste wichtige Information steht direkt unter der Karte – die Ernte im aktuellen Monat. Gute Ernten haben einen niedrigen Weizenpreis zur Folge.

Schauen Sie nun wieder auf die linke Hälfte, wo Sie unter der weißen Linie die Anzahl Ihrer Dörfer und Stützpunkte finden. Pro Feld Ihrer Ländereien auf der Karte werden Ihnen zehn Dörfer gutgeschrieben. Ihre Felder sind Kästchen in Ihrer Spielfarbe, sie werden durch Armeen erobert. Befindet sich darin noch ein schwarzes Quadrat, so handelt es sich um einen Stützpunkt, der nur schwer zu erobern ist.

Zu Anfang besitzen Sie nur ein Feld (also zehn Dörfer) – Ihren Ausgangsstützpunkt. Unter Ihrer Dorfzahl sehen Sie die Zahl Ihrer Einwohner und den Anteil an kampferprobten Wikingern. Mit diesen Wikingern können Sie Armeen aufbauen und schließlich Länder erobern.

Weiterhin finden Sie eine Bilanz über Ihre Einnahmen und Ausgaben im letzten Monat (ab und zu sind auch mal kleine Gewinne angebracht).
Zu guter Letzt befindet sich ganz unten links noch ein gelb umrahmtes Rechteck mit der Inschrift »WEITER«. Wenn Sie dieses Kästchen anklicken, wird Ihr Zug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Halt, einen Moment, noch nicht *»Weiter«* anklicken. Drücken Sie erst einmal die rechte Maustaste und betrachten Sie den Menüpunkt *»Auswahl«*. Sie haben hier fünf Wahlmöglichkeiten:

Handel: Links unter dem Titel *»Handel / Expeditionen«* sehen Sie in weißer Schrift zwei Unterpunkte: *»Handel treiben«* und *»Expedition starten«*. Die Unterpunkte werden durch Anklicken des Schriftzuges angewählt. Falls die Anwahl des Unterpunktes momentan möglich ist, wird er farbig unterlegt und anschließend die entsprechende Funktion gestartet.

»Handel treiben« als erster Unterpunkt erlaubt den Kauf der Produkte (Schiffe und Waffen) von anderen Spielern zum aktuellen Marktpreis (den Marktpreis und den eigenen Bestand findet man im zweiten Auswahlmenü *»Produkte«*).

»Expedition starten« läßt sich nur anklicken, wenn man mindestens fünf Langboote und 250 Wikinger besitzt. Man kann hier eine Schiffsexpedition nach Westen schicken, um neue Länder zu entdecken und zu erforschen. Trifft die Expedition auf Land, so kommt sie nach einiger Zeit mit vielen Schiffen und neuen Einwohnern zurück. Bitte zur Angabe der Expeditionsrichtung ein Feld in der äußersten linken Spalte der Karte anklicken.

Produkte: Dieses Auswahlmenü enthält keinen Unterpunkt zum Anklicken, sondern statt dessen eine Tabelle mit den vier Produkten Weizen, Knorren (langsame Transportschiffe), Langboote (schnelle Kriegsschiffe) und Waffen. Man findet hier den eigenen Bestand, den aktuellen Marktpreis und die Zahl der eigenen Produktionsstätten.

Verwaltung: *»Verwaltung / Versorgung«* erlaubt als erstes die Festsetzung der Steuer, die allerdings nicht zu hoch gewählt werden sollte, da sonst Teile der Bevölkerung fluchtartig Ihr Land verlassen.

Weiterhin können Sie pro Monat ein- oder mehrmals in all Ihren Dörfern Markt abhalten. Bei guten Ernten bringt dies hohe Gewinne, allerdings kostet der Verwaltungsaufwand auch zwei Goldstücke pro Markttag und Dorf.

Die nächsten Unterpunkte dienen zum An- und Verkauf und zur Ausgabe von Weizen. Weizen sollte möglichst billig gekauft und wieder teuer verkauft werden. Die Weizenausgabe kann Ihre Einwohner in Notzeiten vor dem Hungertod retten.

Der letzte Unterpunkt *»Danegeld«* (=Schutzgeld) dient zur Überweisung von Geldbeträgen an andere Spieler. Hiermit kann man eventuelle Eroberer davon überzeugen, das eigene Land zu verschonen. Man gibt den gewünschten Geldbetrag und als zweites die Spielernummer ein (1 bis 5 – der Name des angewählten Spielers erscheint und kann dann mit *»Return«* übernommen werden (die Eingabe 0 und *»Return«* führt zum Abbruch).

Schiffsbau: Unter diesem Auswahlmenü lassen sich Schiffswerften und Waffenmanufakturen errichten und deren monatliche Produktionszahlen feststellen. Wie schon angesprochen, stehen zwei verschiedene Schiffstypen zur Auswahl:

1) *Knorren* – langsame Handelsschiffe mit maximal 150 Mann Besatzung

2) *Langboote* – schnelle Kriegsschiffe, maximale Besatzung 50 Mann.

Mit Langbooten ausgerüstete Armeen auf See können pro Monat zwei Felder weit ziehen, mit Knorren kommt man dagegen nur ein Feld weit. Eine Langbootwerft kann pro Monat nur ein Langboot produzieren, Knorrenwerften dagegen drei Knorren. Eine Waffenmanufaktur stellt monatlich maximal acht Waffen her.

Armee: Zum Bau eines Stützpunktes *»Stützpunkt errichten«* anklicken und anschließend das gewünschte (eigene) Feld anklicken. Pro Monat können maximal drei Stützpunkte errichtet werden, was aber beim Preis von 10000 Goldstücken sehr teuer wäre.
Zuerst müssen eventuell vorhandene Heere weiterbewegt werden, dann kann man neue aufstellen. Nach dem Anklicken von *»Heere weiterbewegen«* erscheint links Nummer und Stärke des Heeres. Auf der Karte blinkt die aktuelle Position und muß nun ein bzw. zwei Felder (Heer auf See mit Langbooten) weiterbewegt werden. Dies geschieht durch das Anklicken eines der Nachbarfelder (auch diagonal). Ein Heer aufstellen kann man nur auf eigenen Stützpunkten. Es muß die Zahl der Wikinger, der Schiffe und der Waffen angegeben werden. Ein Spieler kann maximal acht Heere unterhalten. Der monatliche Sold richtet sich nach der Stärke des Heeres – er beträgt ein halbes Goldstück pro Wikinger. Dazu kommt noch eine einmalige Aufstellgebühr von 300 Goldstücken. Sinkt die Stärke eines Heeres unter 50 Wikinger, so wird das Heer automatisch aufgelöst.

Zieht man mit einem Heer auf ein gegnerisches Feld, so wird dieses angegriffen. Sofern sich eine oder mehrere gegnerische Armeen auf diesem Feld befinden, treten diese in den Kampf mit ein. Greift man einen gegnerischen Stützpunkt an, so muß man mit starker Gegenwehr und bis zu 4000 Gegnern rechnen, auch ohne daß sich dort ein gegnerisches Heer befindet. Auf einem Stützpunkt besitzt der Verteidiger außerdem eine größere Kampfstärke. Man braucht ein mehr als doppelt so starkes Heer, um zu gewinnen. Auf dem Ausgangsstützpunkt stehen dem Gegner alle seine Wikinger zur Verfügung. Er ist deshalb sehr schwer einzunehmen.

Am Ende eines jeden Spieljahres werden die Landgewinne der einzelnen Spieler grafisch dargestellt. Hier zeigt sich, ob man noch kräftig Land dazugewinnt oder Verluste hinnehmen muß. Zu Anfang entwickeln sich alle Spieler schnell, die Kurve zeigt steil nach oben. Aber bald sind die freien Flächen rar geworden und hart umkämpft.

Besitzt ein Spieler keine Felder mehr, so endet das Spiel für ihn und seine Kurve wird nicht weiter gezeichnet.

Zum längeren Betrachten der Flächenentwicklung bitte *»STOP«* anklicken, da nach einer kurzen Pause sonst automatisch das nächste Spieljahr beginnt. Anschließend dann das Spiel bitte durch Anklicken von *»WEITER«* fortsetzen.

Nach zehn Jahren oder dem vorzeitigen Beenden des Spieles erscheint das Endergebnis, und eventuelle Highscores werden gespeichert.

4.3 Die Menüzeile

→ **Wikinger**

- *zum Progr.* – kurzer Text über Wikinger
- *Highscores* – Highscoreliste anzeigen
- *Zeitraffer* – Entwicklung der Karte / des Spiels
- *Anleitung* – Wikinger-Spielanleitung (13 Bilder)
- *beenden* – Spiel vorzeitig beenden
  Der aktuelle Monat wird noch durchgespielt
- *Neustart* – Wikinger wird nach einer Sicherheitsabfrage neu gestartet
- *speichern* – Spielstand speichern
  Bei einem neuen Spiel erscheint ein Requester zur Eingabe des Filenames. Er kann entweder ausgewählt oder nach Anklicken des langen Balkens in diesen eingegeben werden. Anschließend bitte *»OK«* anklicken oder mit *»CANCEL«* abbrechen. Wird nach Abschluß des Spieles das Endergebnis gespeichert, so läßt es sich nicht unter Wikinger I wieder einladen, sondern nur unter Wikinger II (in Vorbereitung), welches dann die Werte von Wikinger I übernimmt.

- *laden* – Spielstand laden / Requester
Tritt beim Laden oder Speichern ein Fehler auf und Intuition meldet ihn mit einem Requester, so kann man durch Drücken der linken Amiga-Taste und *»M«* wieder auf den Wikinger-Screen kommen.

→ **Auswahl**

- *Handel* – Aufruf der einzelnen Spielermenüs
- *Produkte*
- *Verwaltung*
- *Schiffsbau*
- *Armee*

→ **Spielzeiten**

Spielzeiten der einzelnen Spieler und
die Gesamtspielzeit anschauen

→ **Amigazug**

- *schnell* Zuggeschwindigkeit der Computerspieler
- *langsam*

→ **Monitor**

- *monochrom* Umschaltmöglichkeit für monochrome Monitore
- *farbig*

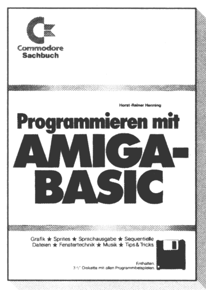
4.4 Spieltaktik

Man sollte das Spiel mit einem oder maximal zwei kleinen Heeren (ca. 250 Wikinger) beginnen und dann die Zahl der Heere systematisch erhöhen. Die eigene Stärke steigt mit der Größe des Landbesitzes – man sollte sein Land mit Heeren abgrenzen und es dann Stück für Stück besiedeln. Nach Möglichkeit nicht zu große Heere aufstellen (Sold!), sondern mit kleinen, aber gut bewaffneten Heeren angreifen.
Wichtig ist auch das schnelle Besetzen von strategisch wertvollen Punkten (die zwei Inseln !) – eventuell hier Stützpunkte errichten.
Im Kampf sind Stützpunkte noch effektiver, wenn sich auf ihnen ein kleines Heer mit einer großen Zahl von Waffen befindet. Nur sollte man den Stützpunkt dann nicht an den Gegner verlieren, da ihm sonst die wertvollen Waffen als Beute in die Hände fallen.

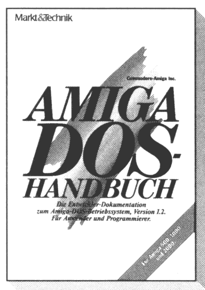
Kleine Langbootarmeen auf See sind sehr wendig und können wichtige Ziele schnell erreichen. Der Gegner kann sie auf See nur schwer angreifen.
Computergegner sollte man nicht zu stark werden lassen – irgendwann ist es für einen Angriff zu spät und sie fallen in Ihr Land ein. Man sollte Computer und auch menschliche Gegner rechtzeitig in ihrem Eroberungsdrang bremsen.

Bücher zum Amiga

H.-R. Henning
Programmieren mit Amiga-Basic
1987, 363 Seiten, inkl. Diskette
Einführung in die Programmierung des Amiga-Basic: Grafik, Sprites, Sprachausgabe, sequentielle Dateien, Fenstertechnik, Musik, Tips und Tricks. Hard- und Software-Anforderungen: Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 512 Kbyte Arbeitsspeicher, gegebenenfalls ein grafikfähiger Matrixdrucker und ein Joystick, Amiga-Basic von Microsoft



Bestell-Nr. 90434,
ISBN 3-89090-434-3
DM 59,–
(sFr 54,30/öS 460,20)



Bestell-Nr. 90465
ISBN 3-89090-465-3
DM 59,–
(sFr 54,30/öS 460,20)

Commodore-Amiga Inc.
Das Amiga-DOS-Handbuch für Amiga 500, 1000 und 2000
1988, 342 Seiten
Die Pflichtlektüre für jeden Commodore-Amiga-Anwender und Programmierer: eine Entwickler-Dokumentation zum Amiga-DOS-Betriebssystem, Version 1.2. Programmierung, interne Datenstruktur und Diskettenhandling. Mit diesem Buch lernen Sie das mächtige Amiga-DOS schnell und sicher zu beherrschen. Alle Möglichkeiten des Systems, bis hin zum »Multi-Tasking« werden ausführlich und anschaulich beschrieben.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

712423

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bücher zum Amiga

M. Breuer
**DELUXE-
Grafik mit dem Amiga**
1987, 370 Seiten
Eine behutsame Einführung in die grundlegenden Konzepte des jeweiligen Programms. Führt anhand kleiner überschaubarer Beispiele die wichtigsten Programmbefehle vor. Ein Nachschlageteil zu jedem Programm listet alle Befehle und ihre Bedeutung auf. Den Abschluß der Beschreibung jedes Programms bildet eine Sammlung von Tips und Tricks.
● Das deutsche Handbuch für den kreativen Grafikkünstler mit der DELUXE-Serie.



**Bestell-Nr. 90412
ISBN 3-89090-412-2
DM 49,–**
(sFr 45,10/öS 382,20)



**Bestell-Nr. 90236
ISBN 3-89090-236-7
DM 49,–**
(sFr 45,10/öS 382,20)

M. Kohlen
Grafik auf dem Amiga
1987, 337 Seiten
Dieses Buch enthält eine ausführliche Beschreibung der Grafik-Hard- und -Software, deren Funktionsweise und führt in die Grundzüge der Grafikprogrammierung ein. In den folgenden Kapiteln werden diese Kenntnisse dann in praktischen Beispielen umgesetzt. Außerdem bietet das Buch einen Überblick über die vorhandenen Soft- und Hardware-Erweiterungen für den Amiga.
● Eine Pflichtlektüre für jeden, der sich für die phantastische Grafik des Amiga interessiert.



Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

712425

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Computerliteratur und Software vom Spezialisten

Vom Einsteigerbuch für den Heim- oder Personalcomputer-Neuling über professionelle Programmierhandbücher bis hin zum Elektronikbuch bieten wir Ihnen interessante und topaktuelle Titel für
• Apple-Computer • Atari-Computer • Commodore 64/128/16/116/Plus 4 • Schneider-Computer • IBM-PC, XT und Kompatible
sowie zu den Fachbereichen Programmiersprachen • Betriebssysteme (CP/M, MS-DOS, Unix, Z80) • Textverarbeitung • Datenbanksysteme • Tabellenkalkulation • Integrierte Software • Mikroprozessoren • Schulungen.
Außerdem finden Sie professionelle Spitzen-Programme in unserem preiswerten Software-Angebot für Amiga, Atari ST, Commodore 128, 128 D, 64, 16, für Schneider-Computer und für IBM-PCs und Kompatible!
Fordern Sie mit dem nebenstehenden Coupon unser neuestes Gesamtverzeichnis und unsere Programmservice-Übersichten an, mit hilfreichen Utilities, professionellen Anwendungen oder packenden Computerspielen!



Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

709006

Bitte schneiden Sie diesen Coupon aus, und schicken Sie ihn in einem Kuvert an: Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Markt&Technik Verlag AG
– Unternehmensbereich Buchverlag –
Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

Bitte schicken Sie mir:
☐ Ihr neuestes Gesamtverzeichnis
☐ Eine Übersicht Ihres Programmservice-Angebotes aus der Zeitschrift ____________

☐ Außerdem interessiere ich mich für folgende/n Computer: ____________

(PS: Wir speichern Ihre Daten und verpflichten uns zur Einhaltung des Bundesdatenschutzgesetzes)

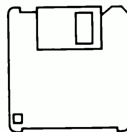
Adresse:
____________ Name
____________ Straße
____________ Ort

AMIGA

Markt&Technik

SOFTWARE EXTRA

Enthalten: Eine 3½″-Programmdiskette



Spielen auf dem Computer ist anregend und entspannend zugleich – vorausgesetzt, man hat die richtige Software. Gute Spiele sind ebenso selten wie guter Spieler; bei dieser Sammlung allerdings können Sie sicher sein, spannende Unterhaltung geliefert zu bekommen.

- BLIFF ist eine Mischung aus Billard und Golf. Allein oder mit einem Mitspieler gilt es, Kugeln auf dem Billardtisch nach einer Karambolage »einzulochen«. Ihre Konzentration darf also höchstens durch den Computerlüfter gestört werden…

- QUADRIGA beruht auf der ewig jungen Spielidee, vier Steine in einer Matrix schneller als der Gegner in eine Gerade zu bringen. Ihren Mitspieler mögen Sie schlagen, aber auch den Computer?

- WIKINGER I ist ein faszinierendes, im Frühmittelalter angesiedeltes Strategiespiel, das Sie nicht mehr losläßt. Laden Sie also die Bürde der Verantwortung für Ihr Volk auf sich.

Hardware-Anforderungen:

- Amiga 500, 1000 oder 2000 mit mindestens 512 Kbyte Speicherkapazität

Lieferumfang:

- Anleitungsheft
- 3½″-Diskette (bootfähig)

Markt&Technik
Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 49,-
sFr 45,-
öS 490,-

